DMG-VPHJ-JPN

Nintendo®

GAME BOY® COLOR

ポケモンピンボール™

POKéMON PINBALL

ゲームボーイ＆カラー共通カートリッジ

取扱説明書

すべてのGAME BOY共通

振動 RUMBLE カートリッジ

このたびは任天堂ゲームボーイ＆カラー共通カートリッジ「ポケモンピンボール」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は、絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕を骨折、脱臼、肉離れ、捻挫などのけがをしているときは、絶対に使用しないでください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
- 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
- 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は全てのゲームボーイシリーズ本体で使用できますが、「ゲームボーイカラー」を使用しない場合は白黒画面になります。

※「スーパーゲームボーイ」「スーパーゲームボーイ2」では振動しません。

スーパーゲームボーイ 対応　ポケットプリンタ 対応　赤外線通信 対応

※「赤外線通信」はゲームボーイカラーのみの機能です。

乾電池の取り扱いについて…

⚠ 警告

- プラス（＋）とマイナス（－）の向きを確認して、正しくセットしてください。
- 乾電池が消耗したり、長期間（10日間以上）使用しないときは、乾電池を取り出しておいてください。
- 乾電池から漏れた液が体についたときは、水でよく洗い流してください。また目や口に入ったときは、よく洗い流した後、直ちに医師の診察を受けてください。
- 電池ボックスなどの端子をショートさせないでください。
- 乾電池を水や火の中に入れたり、分解したりしないでください。
- 乾電池を充電しないでください。
- 充電式電池（ニカド電池やニッケル水素電池など）を使用しないでください。

⚠ 注意

- 極端な温度条件下で保管しないでください。
- 強い衝撃を与えないでください。
- 乾電池を廃棄するときは各自治体の指示に従ってください。

乾電池の入れ方

1. 表面の電池カバーを取りはずし、単4形乾電池1本を図のようにセットしてください。
2. 乾電池をセットした後、電池カバーを元のようにセットしてください。

※ 乾電池の取りはずしは必ずカートリッジを本体から抜いて行ってください。

※ 乾電池を取りはずしても、セーブデータは消えません。

今度はピンボールでポケモンをゲットしよう！

みんなの大好きなポケモンが、楽しいピンボールになったよ。"ポケモン"の名がつくからには、ハイスコアをねらうだけのゲームじゃない。ポケモンをつかまえられる「ゲットモード」、そしてポケモンを進化させられる「進化モード」があるんだ。

さあ、全150匹のポケモンゲットをめざして、さっそくチャレンジしよう！

もくじ

【操作説明】

✚ボタン
フリッパーの操作、台のゆらし、コマンドを選択する時のカーソル移動などに使います。

セレクトボタン
台のゆらし、全データやハイスコアを消去するのに使います。

スタートボタン
セーブする時や、全データやハイスコアを消去するのに使います。またプリントや赤外線通信でも使います。

Ⓐボタン
ボールの発射、フリッパーの操作、各コマンドの決定に使います。

Ⓑボタン
台のゆらし、各コマンドのキャンセルに使います。

●プレイする時の使い方

ボールの発射
「Aボタン」で発射します。

左フリッパー
「✚ボタン・左」で動きます。

右フリッパー
「Aボタン」で動きます。

台をゆらす

◎右にゆらす… ✚ボタン・下
◎左にゆらす…Bボタン
◎上にゆらす…セレクトボタン
※9P参照

✚ボタンとAボタンは、次の部分の操作にも使います。
くわしくはそれぞれの紹介ページを読んでください。

◎ピカチュウ・ボールセーバー→9P
◎アウトレーンとリターンレーンのライト→36P
◎フィールド・マルチプライヤー・レーンのライト→40P

ゲームボーイ初、振動カートリッジ！

『ポケモンピンボール』のカートリッジには振動モーターが内蔵されています。これによってボールが台の中をはねると"ビリビリ""ブルブル"と振動。まるで本物のピンボールで遊んでいるような気分を味わえます。

【ゲームの始め方とセーブにつ

最初から始める

電源を入れると左のタイトル画面が現れます。画面のメニューから、✚ボタンで「ゲームスタート」を選び、Aボタンを押してください。

「赤台」と「青台」が現れます。台を✚ボタンで選び、Aボタンを押すと、ゲームが始まります。

設定を変える

設定の変更は、タイトル画面に現れる「オプション」でできます。「オプション」のメニューは次の通りです。

〜しんどう〜

振動モードのON、OFFを選べます。

〜キーコンフィグ〜

操作に使うボタンの設定を変更することができるモードです。操作キーは、それぞれ2つまで設定できます。最初の設定に戻したい時は「リセット」を選んでください。

〜サウンドテスト〜

ゲームに使われているBGM、効果音を聞くことができます。

中断セーブ

ゲーム中にスタートボタンを押すとメニューが出てきます。メニューに表示されている「SAVE」を選び、Aボタンを押すと中断セーブができます。タイトル画面が表示されると中断セーブは完了です。
※電源を切っても中断セーブのデータは消えません。

つづきから始める

中断セーブのデータがある時にタイトル画面の「ゲームスタート」を選ぶと、左の画面が現れます。「はじめから」か「つづきから」を選んでください。
※どちらでゲームを始めても中断セーブのデータは消えます。

全データを消去する

電源を入れ、右の画面が現れる前に「✚ボタン・右上」「セレクトボタン」「スタートボタン」を同時に押し続けると「全データ消去」のメニューが出ます。全データを消去する場合はAボタンを押してください。ハイスコア、ポケモン図鑑に記録されているデータが消去されます。キャンセルする場合はBボタンを押してください。

リセットする

ゲーム中に「スタートボタン」「セレクトボタン」「Aボタン」「Bボタン」を同時に押すとリセットされます。※全データ・中断セーブのデータは消えません。

【ゲームの遊び方】

ピンボール台は「赤台」「青台」の2種類があります。最初にプレイヤーに与えられるボールは3球です。ボールを下に落とさないよう、フリッパーではじきハイスコアをめざしましょう。
またゲーム中、さまざまな条件をクリアすると、ポケモンをつかまえられる「ゲットモード」、ポケモンを進化させられる「進化モード」、大量得点をねらえる「ボーナスステージ」へ進めます。

全種類あつめて、ポケモン図鑑を完成させよう！

つかまえたポケモンや進化させたポケモンのデータは、自動的に「ポケモンずかん」に記録されます。「ポケモンずかん」はタイトル画面で呼び出すことができ、ポケモンの詳しい情報を見たり、鳴き声を聞くことができます。※セレクトボタンを押すと、右上に「つかまえた/見つけたポケモンの数」が表示されます。

つかまえた/見つけたポケモンの数

下に落ちそうになったボールをキャッチ！

ピカチュウ・ボールセーバー

赤台の電撃メーターとスピナー

◎ピカチュウをボールセーバーとして作動させるには、電撃メーターをためなければなりません。電撃メーターはボールがライト・ループを通る時、スピナーを回してためることができます。

◎電撃メーターが満タンになると準備ＯＫ。ボールがピカチュウの上に落ちてきたら、強烈な電撃でボールをはね返します。※ピカチュウは✚ボタン・左で左アウトレーンに、Ａボタンで右アウトレーンに移動します。

台をゆらすと、どんな効果があるの？

ボールがアウトレーンやフリッパーの間に落ちそうになった時、「ゆらし」によってボールのコースをずらしたり、勢いを変えたりして、落ちるのを防げる場合があります。

「ゆらし」のテクニック例

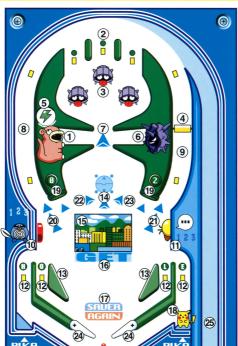
◎ボールがアウトレーンに落ちると、フリッパーの下のところへ転がってきます。

◎フリッパーを上げ、ボールがフリッパーの下を通る瞬間に、上ゆらし（セレクトボタン）をすると勢いがついて、ボールが台の上に戻ってくることがあります。

【赤台の各部分の名称】

① 進化(しんか)ホール
② メタモン
③ フィールド・マルチプライヤー・レーン
④ ビリリダマ
⑤ スピナー
⑥ 電撃(でんげき)メーター
⑦ マダツボミ
⑧ ヒトデマン
⑨ レフト・アウトサイド・ループ
⑩ レフト・インサイド・ループ
⑪ ライト・ループ
⑫ ヒトデマン・スモール・ライト
⑬ ディグダとダグトリオ
⑭ アウトレーンとリターンレーン
⑮ スリング・ショット・バンパー
⑯ ボーナスホールとボーナスホール・ライト
⑰ ポケモンパネル
⑱ ゲット・カウント・ライト
⑲ ボールセーバー・ライトとシュートアゲイン・ライト
⑳ ピカチュウ・ボールセーバー
㉑ ボーナス・マルチプライヤー・ライト
㉒ 進化(しんか)ライト
㉓ ゲット・ライト
㉔ レフト・インサイド・ループ・ライト
㉕ マダツボミ・ライト
㉖ フリッパー
㉗ プランジャー・レーン

【青台の各部分の名称】

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
H O L E
GET
SAVER AGAIN
PIKA
1 2 3

① ヤドン
② フィールド・マルチプライヤー・レーン
③ シェルダー
④ スピナー
⑤ 電撃(でんげき)メーター
⑥ パルシェン
⑦ ダッシュプレート
⑧ レフト・ループ
⑨ ライト・ループ
⑩ ニョロモ
⑪ コダック
⑫ アウトレーンとリターンレーン
⑬ スリング・ショット・バンパー
⑭ ボーナスホールとボーナスホール・ライト
⑮ ポケモンパネル
⑯ ゲット・カウント・ライト
⑰ ボールセーバー・ライトとシュートアゲイン・ライト
⑱ ピカチュウ・ボールセーバー
⑲ ボーナス・マルチプライヤー・ライト
⑳ 進化(しんか)ライト
㉑ ゲット・ライト
㉒ ヤドン・ライト
㉓ パルシェン・ライト
㉔ フリッパー
㉕ プランジャー・レーン

【スコアについて】

台のスコア・ポイントにボールを当てたり、ループを通したりすることによって、得点を取ることができます。ボールをうまくコントロールして、ハイスコアをめざしましょう。

ボールがアウトになったあと、獲得したスコアのデータが画面に表示されます。

赤台のおもな得点

赤台のおもな得点名称	条件	得点
通過判定スイッチ	通過する	50
スピナー	1回転につき	100
ビリリダマ	当てる	5,000
フィールド・マルチプライヤー・レーンのライト	点灯させる	1,000
フィールド・マルチプライヤー・レーンのライト	すべて点灯	4,000
ヒトデマン・スイッチ	当てる	50,000
進化ホール	入れる	100,000
マダツボミ	入れる	100,000
ボーナス・マルチプライヤー・スイッチ	当てる	100
ディグダ	当てる	5,000
アウトレーンとリターンレーンのライト	点灯させる	1,000
アウトレーンとリターンレーンのライト	すべて点灯	4,000
ピカチュウ・ボールセーバー	使用する	50,000

青台のおもな得点

青台のおもな得点名称	条件	得点
通過判定スイッチ	通過する	50
スピナー	1回転につき	100
シェルダー	当てる	5,000
フィールド・マルチプライヤー・レーンのライト	点灯／消灯	1,000
フィールド・マルチプライヤー・レーンのライト	すべて点灯	4,000
ヤドン	入れる	100,000
パルシェン	入れる	100,000
ボーナス・マルチプライヤー・スイッチ	当てる	100
ニョロモ	当てる	5,000
コダック	当てる	5,000
アウトレーンとリターンレーンのライト	点灯させる	1,000
アウトレーンとリターンレーンのライト	すべて点灯	4,000
ピカチュウ・ボールセーバー	使用する	50,000

エンド・オブ・ボールボーナス得点表

ステージ	エンド・オブ・ボールボーナス	得点
赤台	ポケモンGET数	500,000
	ポケモン進化数	750,000
	マダツボミに入れた回数	75,000
	ダグトリオをそろえた回数	50,000
	「H･O･L･E」をそろえた回数 ※36P参照	25,000
	スピナー回転数	10,000
青台	ポケモンGET数	500,000
	ポケモン進化数	750,000
	ヤドンに入れた回数	75,000
	パルシェンに入れた回数	75,000
	ニョロモを３にした回数	50,000
	コダックを３にした回数	50,000
	「H･O･L･E」をそろえた回数 ※36P参照	25,000
	スピナー回転数	10,000

エンド・オブ・ボールボーナスは、ゲームプレイ中に行った行動（表参照）について、ボールがアウトになった時に加算されるボーナスです。

【ゲットモードについて】

このゲームには、ポケモンをつかまえられるゲットモードがあります。
ゲットモードの始め方、ゲットの方法は次の通りです。
※ゲットモードでは、進化ポケモンをつかまえることはできません。

赤台でゲットする方法

① 右の図のようにボールをライト・ループに通します。1回通るとゲット・ライトが1つ点灯します。
※ゲーム開始時はゲット・ライトが2つ点灯しています。

② ゲット・ライトを2つ以上点灯させると、ゲットモードの準備OKです。
※ゲット・ライトを3つ点灯させると、出現率の低いポケモン（30P）が出やすくなります。

③ゲット・ライトが2つ、または3つ点灯したら、ボールをマダツボミの口にシュート。ボールが出てきたら、ゲットモードがスタートします。制限時間は2分間です。

④ポケモンパネルにゲットできるポケモンのシルエットが出ます。

⑤台のどこかに、矢印が現れます。矢印がさしているところにボールを当ててください。

⑥ボールを当てると、パネルが1枚ずつめくれていきます。

⑦パネルが全部めくれると、ついにポケモンが出現。今度はボールをポケモンに当てます。ボールを当てるたびに、ポケモンの下に「G」「E」「T」の文字が順番に表示されます。

⑧「G」「E」「T」の文字がそろったら、もう一度ポケモンにボールを当ててください。これでポケモンゲット成功です。
※つかまえたポケモンのデータはポケモン図鑑（8P）に記録されます。

青台でゲットする方法

①右の図のようにボールをライト・ループに通します。1回通るとゲット・ライトが1つ点灯します。
※ゲーム開始時はゲット・ライトが2つ点灯しています。

②ゲット・ライトを2つ以上点灯させると、ゲットモードの準備ＯＫです。
※ゲット・ライトを3つ点灯させると、出現率の低いポケモン（31P）が出やすくなります。

ゲットライト

③ゲット・ライトが2つ、
または3つ点灯したら、ボールをパルシェンの口にシュート。ボールが出てきたら、ゲットモードがスタートします。制限時間は2分間です。

④ポケモンパネルにゲットできるポケモンのシルエットが出ます。

⑤台のどこかに、矢印が現れます。
矢印がさしているところにボールを当ててください。

⑥ボールを当てると、パネルが1枚ずつめくれていきます。

⑦パネルが全部めくれると、ついにポケモンが出現。今度はボールをポケモンに当てます。ボールを当てるたびに、ポケモンの下に「G」「E」「T」の文字が順番に表示されます。

⑧「G」「E」「T」の文字がそろったら、もう一度ポケモンにボールを当ててください。これでポケモンゲット成功です。
※つかまえたポケモンのデータはポケモン図鑑（8P）に記録されます。

FLIPPER

【進化モードついて】

つかまえたポケモンは、進化モードで進化させることができます。進化モードの始め方、進化の方法は次の通りです。

赤台で進化させる方法

①右の図のように、ボールをレフト・アウトサイド・ループに通します。1回通ると、進化ライトが1つ点灯します。

進化ライト

②進化ライトが3つとも点灯したら、進化ホールへの道が開きます。ボールを進化ホールにシュートします。
※進化できるポケモンをつかまえていない場合は、進化ホールにボールを入れても進化モードにはなりません。

進化アイテム

進化アイテムは7種類。ポケモンによって、出現する種類が異なります。

かみなりの いし

つきの いし

ほのおの いし

リーフの いし

みずの いし

つうしん ケーブル

けいけんち

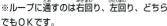
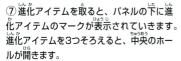
③画面に進化できるポケモンが表示されるので、その中から1匹選びます。ボールが出てきたら進化モードがスタート。制限時間は2分間です。
※ポケモンパネルには選んだポケモンが出ます。※★のついているポケモンはこれ以上進化しません。

④台に矢印が数個現れます。矢印のどれかに、進化アイテムを出現させる「当たり」がかくされています。

⑤「当たり」にボールを当てると、台のどこかに進化アイテムが出現。進化アイテムはボールをタッチさせると取ることができます。

⑥「はずれ」にボールを当ててしまった場合、すべての矢印が10秒間、消えてしまいます。その間「進化アイテム探し」はできません。ですが、右の図のようにボールをループに通すと、矢印はすぐに現れます。

※ループに通すのは右回り、左回り、どちらでもOKです。

⑦進化アイテムを取ると、パネルの下に進化アイテムのマークが表示されていきます。進化アイテムを3つそろえると、中央のホールが開きます。

⑧ボールをホールにシュートしたら、進化成功。パネルのポケモンが、進化ポケモンに変身します。

※進化したポケモンのデータはポケモン図鑑（8P）に記録されます。

青台で進化させる方法

①右の図のように、ボールをレフト・アウトサイド・ループに通します。1回通ると、進化ライトが1つ点灯します。

②進化ライトが3つとも点灯したら、進化ホール（ヤドンの口）にシュートします。
※進化できるポケモンをつかまえていない場合は、進化ホールにボールを入れても進化モードにはなりません。

③画面に進化できるポケモンが表示されるので、その中から1匹選びます。ボールが出てきたら進化モードがスタート。制限時間は2分間です。
※ポケモンパネルには選んだポケモンが出ます。※★のついているポケモンはこれ以上進化しません。

④台に矢印が数個現れます。矢印のどれかに、進化アイテムを出現させる「当たり」がかくされています。

⑤「当たり」にボールを当てると、台のどこかに進化アイテムが出現。進化アイテムはボールをタッチさせると取ることができます。

⑥「はずれ」にボールを当ててしまった場合、すべての矢印が10秒間、消えてしまいます。その間「進化アイテム探し」はできません。ですが、右の図のようにボールをループに通すと、矢印はすぐに現れます。
※ループに通すのは右回り、左回り、どちらでもOKです。

⑦進化アイテムを取ると、パネルの下に進化アイテムのマークが表示されていきます。進化アイテムを3つそろえると、中央のホールが開きます。

⑧ボールをホールにシュートしたら、進化成功。パネルのポケモンが、進化ポケモンに変身します。
※進化したポケモンのデータはポケモン図鑑（8P）に記録されます。

※ゲットモードと進化モードの最中には、台のどこかに高得点が狙えるポイントが出現します（ジャックポット）。ボールをいろんなところに当てて見つけてください。

【マップモードについて】

マップモードとは、ポケモンの出現する“場所”を切り替えるモードのことです。マップには「マサラタウン」「トキワの森」などがあり、それぞれの場所によって、現れるポケモンの種類がちがいます。ですからポケモンを全種類あつめるためには、マップモードで場所を移動しなければなりません。ここではマップの全貌、マップ移動の方法などを紹介します。

マップは中央のパネルに表示されます。ゲーム開始時、最初の場所はエリア1(33P、35P)の中からスロットで選びます。また赤台と青台に同じ場所が出てきますが、それぞれ出現するポケモンの種類は異なります。例えば赤台の「ハナダシティ」ではナゾノクサ、マンキーがよく現れ、青台の「ハナダシティ」ではマダツボミ、ニャースがよく現れます。

赤　台

青　台

※ゲットモードでは、ここに書かれているもの以外のポケモンもたくさん出現します。なかには赤台（あるいは青台）だけにしか出現しないポケモンもいるようです。

赤台のマップ

◎マサラタウン
★ヒトカゲ、コラッタ
▲ニドラン♂、ニョロモ

◎シオンタウン
★ゴース、コイル
▲カラカラ、エレブー

◎トキワの森
★ビードル、ポッポ
▲ピカチュウ

◎サイクリングロード
★オニスズメ、ドードー
▲ベロリンガ、カビゴン

◎ニビシティ
★オニスズメ、プリン
▲アーボ、コイキング

◎サファリゾーン
★パラス、サイホーン
▲ラッキー

◎ハナダシティ
★ナゾノクサ、マンキー
▲ルージュラ、ケーシィ

◎ふたごじま
★タッツー、ヒトデマン
▲パウワウ、フリーザー

◎クチバシティ（海岸）
★シェルダー、クラブ
▲アーボ、カモネギ

◎グレン島
★ポニータ、ガーディ
▲オムナイト、カブト

◎イワヤマ
★ビリリダマ、ディグダ
▲バリヤード

◎セキエイ高原
★ワンリキー、イワーク
▲メタモン

★…出やすいポケモン　▲…出にくいポケモン

青台(あおだい)のマップ

◎トキワシティ
★ゼニガメ、ニドラン♂
▲フシギダネ

◎タマムシシティ
★マンキー、ニャース
▲イーブイ、ポリゴン

◎トキワの森(もり)
★キャタピー、コラッタ
▲ピカチュウ

◎セキチクシティ
★コイキング、トサキント
▲ガルーラ、タマタマ

◎お月見山(つきみやま)
★ズバット、パラス
▲ピッピ

◎サファリゾーン
★ドードー、ニドラン♀
▲ラッキー

◎ハナダシティ
★マダツボミ、ニャース
▲ルージュラ、ケーシィ

◎ヤマブキシティ
★アーボ、サンド
▲エビワラー、サワムラー

◎クチバシティ(町の中(まちのなか))
★シェルダー、クラブ
▲カモネギ、サンド

◎グレン島(じま)
★ポニータ、ドガース
▲プテラ、ブーバー

◎イワヤマ
★ディグダ、ビリリダマ
▲バリヤード

◎セキエイ高原(こうげん)
★イシツブテ、メタモン
▲ファイヤー、ミュウツー

★…出(で)やすいポケモン　▲…出(で)にくいポケモン

赤台でマップ移動する方法

●左右のどちらかのディグダにボールを当てると、ダグトリオが1匹ずつ顔を出します。左右のどちらか3匹がすべて顔を出したら、マップモードがスタート。制限時間は30秒です。

●右のダグトリオがそろった場合は、ボールをマダツボミの口にシュート。またはボールをライト・ループに通します。

●左のダグトリオがそろった場合は、ボールをレフト・ループに通します。
※ループはインサイド、アウトサイド、どちらでもOKです。

●台の中央のホールが開きます。ボールをホールに入れるとマップ移動します。

赤台のマップ移動のコース

エリア1

マサラタウン　トキワの森　ニビシティ　ハナダシティ
クチバシティ(海岸)　イワヤマ　シオンタウン

最初に進む場所はエリア1の中から、スロットで選びます。2つめの場所、3つめの場所もエリア1の中から選ばれます。

↓

エリア2

サイクリングロード　サファリゾーン　ふたごじま　グレン島

4つめの場所、5つめの場所は、エリア2の中から選ばれます。

↓

エリア3

セキエイ高原

6つめの場所はセキエイ高原です。ここでしかゲットできないめずらしいポケモンもいます。セキエイ高原の次は、またエリア1に戻ります。

～マップの進み方～

①エリア1の中のどれか→②エリア1の中のどれか→③エリア1の中のどれか→④エリア2の中のどれか→⑤エリア2の中のどれか→⑥エリア3→エリア1へ戻る

青台でマップ移動する方法

●コダックかニョロモにボールを当てると、数字がひとつずつ上がっていきます。どちらか「3」になったら、マップモードがスタート。制限時間は30秒です。

●コダックの数字が「3」になった場合は、ボールをパルシェンの口にシュート。またはボールをライト・ループに通します。

●ニョロモの数字が「3」になった場合は、ボールをヤドンの口にシュート。またはボールをレフト・ループに通します。

●台の中央のホールが開きます。ボールをホールに入れるとマップ移動します。

青台のマップ移動のコース

最初に進む場所はエリア1の中から、スロットで選びます。2つめの場所、3つめの場所もエリア1の中から選ばれます。

4つめの場所、5つめの場所は、エリア2の中から選ばれます。

6つめの場所はセキエイ高原です。ここでしかゲットできないめずらしいポケモンもいます。セキエイ高原の次は、またエリア1に戻ります。

～マップの進み方～

①エリア1の中のどれか→②エリア1の中のどれか→③エリア1の中のどれか→④エリア2の中のどれか→⑤エリア2の中のどれか→⑥エリア3→エリア1へ戻る

【スロットについて】

スロットは、ボールが1つ増えたり、大量得点が一気にかせげるなど、超おトクなモードです。

スロットを始める方法

①アウトレーンとリターンレーンには合計4つのライト(H･O･L･E)があります。ボールがレーンを通るとライトが点灯します。
※ライトの点灯は ✚ ボタン･左で左側に、Aボタンで右側に移ります。

赤　台

青　台

②ライトが4つすべて点灯すると、中央のホールが開きます。ボールをシュートするとスロットがスタート。スロットはAボタンを押すと早く止まります。

赤　台

青　台

スロットのメニュー

●スモール

100点～900点の得点がもらえます。

●ビッグ

1,000,000点～9,000,000点の得点がもらえます。

●ボール・セーバー

フリッパーの下のボール・セーバーが作動し、ボールがアウトになるのを防いでくれます。

●ボーナス・マルチプライヤー

表示された数が、ボーナス・マルチプライヤー（42P）にプラスされます。

●ボールアップグレード

ボールが1段階、アップグレードします。
※39P参照

●ゲットモード・スタート

ゲットモードがスタートします。

●進化モード・スタート

進化モードがスタートします。

●スーパー・ピカチュウセーバー

ピカチュウ・ボールセーバーが左右とも作動し、アウトレーンに落ちたボールをひろってくれます。

●ゴー・ツー・ボーナス

ボーナスステージに進みます。

●エクストラボール

ボールが１球、追加されます。

【より高いスコアを出すために】

このゲームには、ハイスコアを取るためのしかけがいろいろあります。次の方法を使って、ハイスコアをめざしましょう。

フィールド・マルチプライヤーについて

フィールド・マルチプライヤーとは、ボールを進化させることにより、得点を倍増することができるモードです。

●赤台でフィールド・マルチプライヤーを始める方法

①ヒトデマンの下に、フィールド・マルチプライヤー・レーンの開閉スイッチがあります。

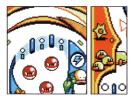
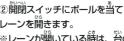
ボールの進化レベル

ボールが進化状態でいられるのは、それぞれ1分間。1分過ぎるとボールは1段階戻ってしまいます。

●モンスターボール
通常の状態です。

進化1
●スーパーボール
進化している間、得点が通常の2倍になります。

進化2
●ハイパーボール
進化している間、得点が通常の3倍になります。

進化3
●マスターボール
進化している間、得点が通常の5倍になります。

②開閉スイッチにボールを当てレーンを開きます。
※レーンが開いている時は、台の左側にあるヒトデマン・スモール・ライトが黄色くなります。（ゲームボーイカラー以外の場合は白くなります。）

③ボールがレーンを通ると、レーン上のライトが点灯します。ライトを３つとも点灯させるとボールが進化します。進化しているあいだは、得点が倍増します。
※ライトの点灯は ✚ ボタン・左を押すと左側に、Aボタンを押すと右側に移ります。

④進化している間に、もう一度ライトを３つとも点灯させると、さらにもう１段階、進化します。進化は３段階まであります。

●青台でフィールド・マルチプライヤーを始める方法

①ボールがフィールド・マルチプライヤー・レーンを通ると、レーン上のライトが点灯します。
※ライトはボールが通るたびに点灯・消灯しますので、気をつけてください。

②ライトを3つとも点灯させるとボールが進化します。進化しているあいだは、得点が倍増します。
※ライトの点灯は✚ボタン・左を押すと左側に、Aボタンを押すと右側に移ります。

③進化している間に、もう一度ライトを3つとも点灯させると、さらにもう1段階、進化します。進化は3段階まであります。

ボーナス・マルチプライヤーについて

ボーナス・マルチプライヤーとは、エンド・オブ・ボールボーナスを2倍、3倍…と増やすことができるモードです。
※エンド・オブ・ボールボーナスは、マダツボミの口にシュートした「回数」や、ポケモンを進化させた「回数」などのことです。

～エンド・オブ・ボールボーナス～

◎ポケモンをゲットした回数
◎ポケモンを進化させた回数
◎マダツボミに入れた回数
◎ヤドンに入れた回数
◎パルシェンに入れた回数
◎ダグトリオをそろえた回数
◎ニョロモの数字を「3」にした回数
◎コダックの数字を「3」にした回数
◎ライト(H・O・L・E)を4つそろえた回数
◎スピナーを回転させた回数

エンド・オブ・ボールボーナスは、ボールがアウトになった時に表示されます。この時ボーナス・マルチプライヤーが、エンド・オブ・ボールボーナスにかけられます。例えばボーナス・マルチプライヤーが×4(4倍)で、ポケモンを2匹ゲットした場合。ポケモンゲットの得点は1匹につき500,000点ですから…4×2×500,000=4,000,000点となります。

●ボーナス・マルチプライヤーの数は、ボーナス・マルチプライヤー・ライトにカウントされます。

赤台

青台

●右は1の位で左は10の位。例えばボーナス・マルチプライヤーが2倍の時は左が「0」、右が「2」と表示されます。

赤台

青台

ボーナス・マルチプライヤーを始める方法

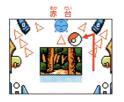
①ボーナス・マルチプライヤー・ライトの下側に、スイッチがそれぞれあります。まず点滅している左側のスイッチにボールを当てます。すると今度は、右側が点滅します。

赤台

青台

②右のスイッチにボールを当てると、ボーナス・マルチプライヤーがかかり、表示されている数字が上がります。左右のスイッチを点滅順に当てるたびに2倍、3倍…と倍率は上がっていきます。

赤台

青台

【ボーナスステージについて】

ボーナスステージは、大量得点を取るための特別ステージです。ここで紹介している以外にも、ボーナスステージはあるかも!?

ボーナスステージへの進み方

①ポケモンを1匹ゲットすると、ポケモンパネルの下に、モンスターボールのマークが1つカウントされます。ポケモンを1匹進化させると、モンスターボールのマークが2つカウントされます。

②マークが3つそろうと中央のホールが開きます。ボールをシュートしたら、ボーナスステージがスタートします。

●赤台のボーナスステージ

ディグダステージ（制限時間なし）

ディグダにボールを当て、どんどん倒していきます。すべて倒したら、奥にダグトリオが登場。ダグトリオを倒したらクリアです。

※与えられるボールは1球です。

ゲンガーステージ（制限時間1分30秒）

ゴースにボールを当て、倒していきます。ゴースをすべて倒すと、次にゴーストが現れ、ゴーストをすべて倒すと最後にゲンガーが登場。ゲンガーを倒したらクリアです。

※ディグダステージがクリアされていないと、ゲンガーステージには進めません。

●青台のボーナスステージ

ニャースステージ（制限時間1分）

ニャースにボールを当てると、ニャースから小判が飛び出ます。落ちた小判にボールを当てると小判をひろえます。小判を20個集めたらクリアです。

※連続で小判をひろうと得点が高くなります。

パウワウステージ（制限時間1分30秒）

水面に顔を出しているパウワウにボールを当てます。もぐっている間は当てることができません。画面上のカウンターを20個ためるとクリアです。

※ニャースステージがクリアされていないと、パウワウステージには進めません。※連続でパウワウに当てると得点が高くなります。

ボーナスステージの得点(とくてん)

◎ディグダステージ

ディグダ	1,000,000点(てん)
ダグトリオ	50,000,000点(てん)

◎ゲンガーステージ

墓石(はかいし)	1,000点(てん)
ゴース	1,000,000点(てん)
ゴースト	5,000,000点(てん)
ゲンガー	50,000,000点(てん)

◎ニャースステージ

ニャース	10,000点(てん)
小判(こばん)	1,000,000点(てん)

※小判(こばん)を連続(れんぞく)でひろうと点数(てんすう)が増(ふ)えます。連続(れんぞく)でひろうたびに、2倍(ばい)、3倍(ばい)…と増(ふ)え、最大(さいだい)6倍(ばい)まで増(ふ)えます。

◎パウワウステージ

パウワウ	1,000,000点(てん)

※パウワウがもぐってしまう前(まえ)に、連続(れんぞく)して当(あ)てると得点(とくてん)が増(ふ)えます。連続(れんぞく)で当(あ)てるたびに、2倍(ばい)、4倍(ばい)、8倍(ばい)…と倍(ばい)増(ぞう)され、最大(さいだい)256倍(ばい)まで増(ふ)えます。

【ハイスコアメニューについて

赤台、青台、それぞれ上位5位までのハイスコアを登録することができます。ハイスコア画面は、タイトル画面の時Bボタンを押すと呼び出せます。✚ボタン・左右キーで、赤台、青台のハイスコア画面を切り替えられます。

ハイスコアの登録方法

登録されている上位5位のスコアより高いスコアを取ると、ゲーム終了後、スコアと名前(3文字)を登録できます。登録する文字を✚ボタン・左右キーで選び、Aボタンで決定してください。まちがえた場合はBボタンでキャンセルして、やりなおしてください。

ハイスコアの消去方法

ハイスコア画面で「✚ボタン・上」「セレクトボタン」を同時に押すと、「ハイスコア消去」のメニューが現れます。Aボタンを押すとハイスコアがすべて消えます。キャンセルする時はBボタンを押してください。

ハイスコアのプリント

通信ケーブル(別売)とポケットプリンタ(別売)を使って、あなたの「ハイスコア」をプリントすることができます。
※ポケットプリンタの取扱説明書もあわせてお読みの上、ご使用ください。

①ゲームボーイ本体とポケットプリンタを通信ケーブルで接続します。接続したら、ゲームボーイ本体とポケットプリンタの電源を入れてください。

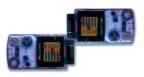
②タイトル画面でBボタンを押し、ハイスコア画面を呼び出します。スタートボタンを押すと「プリント・そうしん」のメニューが現れます。✚ボタンでプリントを選び、Aボタンを押すとプリントを開始します。その時✚ボタンを押しながらプリントすると、印刷の濃さを調節できます。(左で濃く、右で薄くなります。)

ハイスコアの赤外線通信について

ゲームボーイカラー本体には、赤外線通信機能が搭載されています。この赤外線通信機能を使って、ハイスコアを送受信することができます。※ゲームボーイカラー同士でないと赤外線通信はできません。

ハイスコアの送受信方法

①それぞれ、ハイスコア画面を呼び出します。スタートボタンを押し「プリント・そうしん」のメニューを呼び出します。✚ボタンで「そうしん」を選びます。

②赤外線通信部の▲マークを向かい合わせて、5cm以内に近づけてください。※机の上など水平な場所に置いて行うと、送受信しやすくなります。

HI·SCORE	RED
1st KAS	1097866750
2nd KYO	1002956700
3rd SAT	992908500
4th NAT	950631550
5th TAK	936339550
RED	HI·SCORE

③両者同時にAボタンを押すと、送受信スタート。両者のハイスコアの中から上位5位が登録されます。

【スタッフリスト】

プロデューサー	いしはら　つねかず
	いずし　たけひろ
プログラム	てらもと　のりあき
	みやお　だいすけ
デザイン	くりばやし　まさる
	ごとう　ひろゆき
	めぐろ　のりちか
グラフィックスーパーバイズ	すぎもり　けん
おんがく	いちのせ　ごう
こうかおん	あおき　もりかず
サウンドドライバー	わたなべ　てつや
サウンドディレクション	ますだ　じゅんいち
デバッグプレイ	スーパーマリオクラブ
マニュアルイラスト	あおき　としなお
マニュアルさくせい	さかた　もとはる
パッケージアートワーク	かざま　ひでき
	いとう　ひろみ
こうこくデザイン	さとう　のりゆき
	おくの　まさとし
せいさくきょうりょく	じんない　ひろゆき
	かわむら　くにみ
スペシャルサンクス	はらだ　たかひろ
カーネルプログラム	いわた　さとる
ポケットモンスターげんさく	たじり　さとし
エグゼクティブプロデューサー	やまうち　ひろし

「ポケモンピンボール」ではボールがポケモンに当たったり、台にはじかれるとカートリッジがブルブル震えます。…他にもいろいろあるぞ！君も探してみよう！

故障かな？と思ったら…

★振動しない★

- 乾電池が正しい方向にセットされているか、乾電池が消耗していないか確認してください。
- 振動モードがOFFになっていないか確認してください。
- カートリッジの端子部、または本体のカートリッジ差し込み口が汚れていないか確認してください。

★振動が弱い★

- 乾電池が消耗していないか確認してください。

★振動が止まらない★

- カートリッジの端子部、または本体のカートリッジ差し込み口が汚れていないか確認してください。

※以上の操作を行っても正常に動作しない場合は、任天堂「お客様ご相談窓口」または、お買い上げ店にお問い合わせください。

このマークは、無承諾での
ゲームソフトの中古販売を
禁止するマークです。

このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。
むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体電源を入れたままでカートリッジを抜き差しすると、セーブしていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。
なおリチウム電池は有償で交換させていただきます。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

京　都（本　社）：京都市東山区福稲上高松町60番地
〒605-8660　TEL.(075)541-6113

東　京 サービスセンター：東京都千代田区神田須田町1丁目22番地
〒101-0041　TEL.(03)3254-1647

大　阪 サービスセンター：大阪市北区本庄東1丁目13番9号
〒531-0074　TEL.(06)6376-5970

名古屋 サービスセンター：名古屋市西区幅下2丁目18番9号
〒451-0041　TEL.(052)571-2506

岡　山 サービスセンター：岡山市奉還町4丁目4番11号
〒700-0026　TEL.(086)252-2038

札　幌 サービスセンター：札幌市中央区北9条西18丁目2番地
〒060-0009　TEL.(011)612-6930

●電話受付時間：月～金　AM9～PM5（土、日、祝日、会社特休日を除く）
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。

990326

任天堂株式会社

〒605-8660京都市東山区福稲上高松町60番地TEL(075)541-6113(代)

PAT. PEND. 実用新案登録 第1990850号